

Wioletta Sołtysiak

Akademia im. Jana Długosza w Częstochowie

Wybrane metody kształcenia stosowane w e-learningu akademickim

Wprowadzenie

Przemiany cywilizacyjne zaszły w ostatnich latach mają wpływ na przestrzeń edukacyjną, m.in. dotyczą źródeł zdobywania wiedzy. Internet dzięki swoim zasobom sprawił, iż jest traktowany jako jedno z podstawowych źródeł wiedzy; dostarcza wielu narzędzi i wspomaga realizację zajęć dydaktycznych na podstawie wybranych metod kształcenia.

W edukacji stosowane są różne sposoby kształcenia, a jednym z nich jest e-learning. Treść artykułu będzie się koncentrowała wokół metod kształcenia w nauce-nauczaniu zdalnym realizowanym przez Internet. Tworząc scenariusze zajęć kursu zdalnego (*e-learning*) lub mieszanego (*blended-learning*), należy pamiętać, iż nie powinno się projektować linearnej ścieżki nauki, ale pokazywać wiele dróg i pomostów do samodzielnych poszukiwań, wyzwalających myślenie i działanie, a w konsekwencji praktyczne wykorzystanie wiedzy (A. Wierzbicka, 2010).

Metody kształcenia stosowane w e-learningu

Współcześnie kształcenie realizowane jest różnymi metodami, często wspomagane nowymi technologiami. Technologia informatyczna,

a w szczególności kształcenie e-learningowe¹, daje możliwość indywidualizacji procesu edukacyjnego i dopasowania sposobu, tempa oraz charakteru nauczania do preferencji każdego studiującego. Tym samym uczący się powinni mieć możliwość wyboru metody kształcenia najbardziej dla nich odpowiedniej. Wyznacznikiem stosowanych metod w kształceniu zdalnym jest aktywne angażowanie studentów w proces zdobywania wiedzy. Jak podaje Z. Kramek (2007, s. 20), przykładami metod stosowanych w e-learningu są: metoda problemowa, metoda projektów, ćwiczenia w grupach, studium przypadków czy analiza SWOT. Wybór metod nie może być przypadkowy, lecz muszą występować elementy aktywizujące, dynamizujące proces dydaktyczny, wspierające słuchacza w samodzielnej pracy, służące pogłębianiu wiedzy, analizie i wnioskowaniu, rozwijaniu własnych koncepcji, zapewniając sprawną komunikację dwustronną między uczestnikami procesu dydaktycznego, a tym samym wzmacniając motywację uczących się oraz poczucie bezpieczeństwa (przez większość czasu) w samodzielnym działaniu.

Przykładem wykorzystania problemowych metod kształcenia jest model współpracy w grupie opracowany przez R.M. Conrad (2004). Mechanizm współdziałania społecznościowego polega na stopniowym włączaniu studentów w proces uczenia-nauczania. Autora założyła, iż w każdym scenariuszu zajęć (kursie e-learningowym), bez względu na długość jego trwania, muszą wystąpić cztery kolejne fazy procesu kształcenia: tworzenia społeczności (zwana wprowadzającą), budowania współpracy, współpracy oraz partnerstwa.

W pierwszej fazie, tworzenia społeczności, można zrezygnować z wprowadzenia treści merytorycznych na rzecz czasu przeznaczony na odnalezienie się w nowym środowisku², który w przyszłości zapro-

¹ E-learning (*distance learning*, nauczanie na odległość, nauczanie zdalne, tele-nauczanie, e-kształcenie, e-edukacja, e-nauka) jest metodą prowadzenia procesu dydaktycznego w warunkach, gdy nauczyciele i studenci nie znajdują się w tym samym miejscu. E-learning do przekazu i tworzenia wiedzy oprócz tradycyjnych sposobów komunikacji wykorzystuje nowe technologie telekomunikacyjne, które przesyłają głos, obraz, dane komputerowe i materiały tekstowe, umożliwiające bezpośredni kontakt w czasie rzeczywistym (Z. Kramek, 2007, s. 14).

² Nowe środowisko w tym kontekście odnosi się do środowiska wirtualnego, tzn. miejsca, gdzie ma toczyć się efektywna nauka we współpracy z innymi uczestnikami procesu kształcenia (studentami).

centuje aktywnym uczestnictwem i efektywnym udziałem w kolejnych fazach (M. Zając, 2009). W tradycyjnym modelu kształcenia łatwiej jest zorganizować spersonalizowane grupy i nawiązać kontakt ze studentami. W e-learningu ten proces należy do nauczyciela³ – to on musi zainicjować warunki do wzajemnego poznania się, komunikacji, utworzenia par i grup działania. W świecie wirtualnym jesteśmy anonimowi; internauci nie zawsze starają się o poprawność językową wypowiedzi. Dlatego, tworząc społeczność na platformie do kształcenia zdalnego, zasady komunikacji ustala nauczyciel i konsekwentnie je egzekwuje, aż pewne zachowania staną się częścią kursu. Etap można porównać do metody ćwiczeniowej polegającej na wielokrotnym powtarzaniu pewnych czynności opartych na zasadach, które mają wpływać na zrozumienie istoty czynności. Są stosowane tam, gdzie konieczne jest ukształtowanie umiejętności i nawyków niezbędnych przy wykonywaniu różnych zadań (W. Okoń, 1996, s. 271).

Druga faza polega na budowaniu współpracy w grupach (zespołach). Jest to etap tworzenia społeczności. Aktywność polega na wspólnych działaniach w parach lub małych zespołach, dochodzi element wzajemnej kontroli i oceny, ale nie ze strony nauczyciela, ale samych studentów.

Trzecia faza współpracy przebiega w większych zespołach; student nie występuje indywidualnie, ale w roli przedstawiciela grupy. Następuje realizacja zleconych projektów, zadań, dzielenie się wiedzą i doświadczeniem. Rola nauczyciela sprowadza się tu do funkcji koordynatora.

W czwartej fazie, partnerstwa, następuje jeszcze większa samodzielność w pracy studenckiej. Nauczyciel wyzwała sytuację, prowokując tworzenie nowej wiedzy, i wyłaniają się liderzy, którzy mogą pokierować zadaniem.

Model współpracy w grupie, jaki zaproponowała Conrad, jest przykładem zastosowania metody problemowej na podstawie nauki grupowej w sieci, której zadaniem jest wzbudzenie wiary i nabycie przekonań,

³ Jak pisze J. Jagieła (2013), wśród wielu kompetencji osobistych i zawodowych, jakich oczekuje się od nauczyciela, są kwalifikacje wiążące się z budowaniem relacji interpersonalnych, aktów komunikacyjnych, które wiążą się z budowaniem relacji między nauczycielem i studentami oraz między samymi studentami. Oczekuje się, że nauczyciel będzie potrafił organizować grupy i negocjować rozwiązania, łatwo nawiązywał kontakty i dysponował umiejętnością analizowania sytuacji społecznych.

że każdy z uczestników, realizując zadanie, wnosi swój znaczący wkład wiedzy i umiejętności w rozwiązywanie problemów (W. Okoń, 1996).

W e-kształceniu bardzo często mamy do czynienia ze współpracą w grupie, w której uczący posługują się metodami z grupy problemowych. Metody te wykorzystywane są ze względu na walory edukacyjne i efektywność uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności i doświadczenia.

P. Kopiał (2010) zwraca uwagę na metodę kształcenia zorientowanego projektowo w połączeniu z kształceniem e-learningowym, której przykładem jest *e-project-based learning* (e-PBL). Realizacja zadań związanych z wykonaniem projektu uczy współpracy za pośrednictwem sieci komputerowej oraz stymuluje studentów do nabywania nowych kompetencji przez wywoływanie emocjonalnej i intelektualnej potrzeby realizacji zadania (F. Bereźnicki, 2001, s. 277). Nauczyciel pełni rolę koordynatora, wspomaga, wymaga terminowości wykonywanych zadań, ocenia efekty pracy na projektem. Czynności odbywają się za pomocą instrumentów oferowanych przez platformę e-learningową oraz narzędzi komunikacji zdalnej synchronicznej⁴ i asynchronicznej⁵. W trakcie nauki metodą projektów studenci mają możliwość ćwiczenia wielu umiejętności społecznych związanych z pracą w grupie. Chodzi tutaj głównie o takie czynności, jak: podejmowanie decyzji, rozwiązywanie konfliktów, osiągnięcie kompromisu, dzielenie się rolami i zadaniami

⁴ Nauka-nauczanie przez komunikację synchroniczną wymaga obecności nauczyciela i ucznia (model jeden do jeden) lub nauczyciela i uczniów (model jeden do wielu) w ściśle wyznaczonym i określonym czasie, dzięki czemu wszystkie osoby zaangażowane w nauczanie/kurs mają z sobą bezpośredni kontakt (edukacja w trybie rzeczywistym). Narzędziami mogą być komunikatory, czaty na platformach i wideokonferencje (W. Sołtysiak, 2011, s. 372).

⁵ Nauka-nauczanie przez komunikację asynchroniczną ma charakter nauki ściśle indywidualnej, gdyż nie wymaga obecności nauczyciela (choć uczeń jest pod jego opieką), za to od ucznia wymaga dużej samodzielności i samodyscypliny. Student sam określa czas i tempo przyswojenia materiału zawartego w kursie, a nadto ma możliwość samodokształcania i nieograniczonego zgłębiania interesującego go zagadnienia zawartego w kursie dzięki wyszukiwaniu informacji w sieci, co wpływa dodatkowo na nabycie kolejnej umiejętności przez ucznia – ogólnego rozeznania w zasobach internetowych i sposobach ich uporządkowania. Narzędziami mogą być wirtualne e-laboratoria, zdalne konsultacje za pomocą e-maili, grupy dyskusyjne, elektroniczne tablice ogłoszeń, blogi, wikipedia, bazy danych, strony WWW (W. Sołtysiak, 2011, s. 372).

(P. Kopciał, 2010). W trakcie pracy indywidualnej studenci uczą się wyszukiwania właściwych informacji i zdobywania wiedzy z różnych źródeł, ich selekcjonowania i opracowywania, a także prezentacji swoich wyników. Praca metodą projektów wyzwala kreatywność, samodzielność i odpowiedzialność za realizowany projekt (M. Knoll, 1995). Są to umiejętności, których pracodawcy współcześnie oczekują od kandydata na pracownika⁶.

Według M. Knolla (1995) kształcenie metodą projektów przynosi znacznie lepsze efekty niż metody słowne, co wynika ze zwiększenia zaangażowania i samodzielności studenta (P. Kopciał, 2010). A. Rokicka-Broniatowska (2007) pisze, że jedną z najlepszych metod pozyskiwania wiedzy jest wzajemne uczenie się przez wymianę koncepcji i pomysłów, a także wnoszenie swoich doświadczeń do realizowanego projektu. Tradycyjnie rozumiana koncepcja e-learningu ukierunkowana na metody słowne (tj. kursy instruktażowe) wspomaga jedynie utrwalenie standardowego zestawu pojęć i związanych z nim tematów. Jest wiedzą niewystarczającą w obliczu dynamicznie zmieniających się umiejętności uczestników pracy grupowej, łączących się ze wzrostem doświadczeń i przyrostem wiedzy w ramach określonego, wspólnie rozwiązywanego problemu. Połączenie efektywności metody *project-based learning* z efektywnością e-learningu może dać lepsze rezultaty niż stosowanie ich rozłącznie. Metoda projektowa zastosowana w e-edukacji pozwala integrować wiedzę teoretyczną z praktyczną w ramach procesu współpracy w wirtualnych zespołach problemowych (A. Rokicka-Broniatowska, 2007)⁷.

Z. Osiński podaje przykład zaczerpnięty z Oslo University College: kurs „Learning and Teaching in a Digital Word” (LATINA) (www.hio.no). Kształcenie odbywa się w międzynarodowych grupach przez Internet i dzięki innym nowym technologiom. Scenariusze zajęć wykorzystują następujące metody: podające, problemowe, praktyczne

⁶ Pracodawcy najwyżej cenią kompetencje związane z umiejętnościami pracy zespołowej, świadomego przyjmowania krytyki, zarządzania czasem oraz analizy własnych słabych i mocnych stron w celu lepszej autoprezentacji oraz otwartości na nowe, świadomością permanentnego samodoskonalenia się (W. Kilar, S. Kurek, T. Rachwał, 2013).

⁷ Metoda projektowa stosowana jest często w świecie biznesu, w którym coraz częściej potrzebne są koncepcje oparte na spersonalizowanych kompetencjach pracowników działających w zintegrowanych systemach informatycznych.

i ekspresyjne. W trakcie nauki wszyscy studenci prowadzą własne blogi, które codziennie uzupełniają spostrzeżeniami na temat realizowanego zadania i tego, czego nauczyli się od siebie nawzajem, komentując przy tym wpisy innych. LATINA łączy teorię z praktyką, zawiera elementy refleksji nad poczynaniami swoimi i innych. Każdy dzień kursu to nowe zagadnienia dotyczące kształcenia w nowoczesnym środowisku edukacyjnym, gdzie studenci tworzą strony www, prezentacje multimedialne, mapy myśli i dokumenty w serwisie Google; poza tym wykonują polecenia wymagające przemyśleń, analizowania, weryfikowania i uzupełniania treści, które odszukali w zasobach internetowych⁸. Każde zadanie wymaga od uczącego się doboru odpowiedniego języka i formy przedstawienia wyników pracy. W tym celu wykorzystują konto pocztowe Gmail, wyszukiwarki internetowe, oprogramowanie do tworzenia i udostępniania zdjęć w Internecie, edytor tekstu, arkusz kalkulacyjny, kalendarz, translator, programy do tworzenia treści multimedialnej i projektowania stron WWW. Uczą się wyszukiwania, selekcjonowania i oceniania wiedzy pochodzącej ze źródeł internetowych, książkowych i innych, ponieważ materiałów do realizacji zadań nie otrzymują w postaci wykładu czy podręcznika. Teoria pracy jest opanowywana niejako przy okazji. Nauczyciel pełni rolę przewodnika po gąszczu wiedzy i informacji. Kształcenie odbywa się m.in. przez zastosowanie metody projektowej, którą uczący się wykorzystują do tworzenia stron internetowych i blogów, zamieszczając swoje cyfrowe opowiadania czy albumy zdjęć (obrazkowe historie). W czasie nauki następuje łączenie otwartych zasobów internetowych, gromadzenie i przetwarzanie wiedzy na określony temat. Ważne edukacyjnie jest znaczenie informacji zwrotnej, wymiana myśli i opinii oraz tworzenie map myśli. Jak pisze Osiński, e-learning traktowany jest tutaj jako

⁸ Źródłami wiedzy i informacji, z której mogą korzystać studenci, wykorzystując zasoby internetowe, są m.in: YouTube (www.youtube.com), mapy (<http://maps.google.com>), portale społecznościowe, tutoriale (samouczki, poradniki typu „krok po kroku”), prezentacje multimedialne, animacje, nagrania audio, słowniki, encyklopedie, przykłady dobrych praktyk edukacyjnych (Teacher Tube, <http://teachertube.com> – zbiór pomocy naukowych wykonanych przez nauczycieli; Educause, <http://educause.edu> – IT dla szkół wyższych; Edublog Awards 2009, <http://theedublogawards.com> – najlepsze blogi edukacyjne; scholar.google.com – darmowa wyszukiwarka publikacji naukowych).

metoda kształcenia, uczenie się przez nauczanie innych. W modelu zastosowanym w LATINA⁹ wiedza zdobywana przez internetowe narzędzia i źródła wiedzy postrzegana jest jako umiejętności praktyczne; nie jako intelektualna zdolność do przedstawiania teorii, ale nabywanie kompetencji miękkich¹⁰, tj. takich cech osobowościowych, które wspierają w odnalezieniu się na rynku pracy (Z. Osiński, 2010).

D. Dżega (2012) dostrzega potencjał w tworzeniu scenariuszy zajęć (kursów e-learningowych) przekazywanych małymi porcjami wiedzy, tzw. pigułkami wiedzy (*knowledge pills, learning pills, skills pills*). Jest to odwoływanie się do metod podających. O efektywności przekazu wiedzy w krótkiej formie wiedzieli już ludzie pierwotni, każąc mówcy stać na jednej nodze. Marcin Luter, któremu zależało na dotarciu do słuchacza, ograniczał kazania do dwudziestu minut (W. Okoń, 1996, s. 258). Wiedza zawarta w kilkuminutowej wypowiedzi powinna być skondensowana, interesująca, przekonująca oraz w miarę możliwości interaktywna. Ze względu na jej przeznaczenie i konstrukcję zaleca się, aby była przygotowywana przez eksperta z danej dziedziny. Praktyka opracowywania scenariuszy zajęć zakłada tworzenie materiału dydaktycznego (tekst, obraz, dźwięk) w postaci pigułek wiedzy, których przyswojenie nie powinno zająć więcej niż trzy minuty, natomiast w przypadku pigułki tekstowej czas szkolenia powinien być nie dłuższy niż kwadrans (F. Carrer, 2012, s. 8).

Podobny mechanizm efektywnego zdobywania wiedzy w małych porcjach został zanalizowany podczas badań psychologów z Uniwersytetu Harvarda, gdzie K.K. Szpunar, Y.K. Novall i D.L. Achacter (2013)

⁹ Kurs LATINA oferowany jest przez Oslo University College studentom, nauczycielom i bibliotekarzom (ale nie tylko) z całego świata, którzy chcą rozwijać swoje umiejętności edukacyjne na podstawie Internetu oraz technologii informacyjnych i komunikacyjnych.

¹⁰ Kompetencje miękkie, nazywane także umiejętnościami psychospołecznymi, to zbiorcza nazwa kompetencji osobistych oraz społecznych (interpersonalnych). Z funkcjonalnego punktu widzenia zapewniają sprawne zarządzanie sobą (kompetencje osobiste) oraz wysoką skuteczność interpersonalną (kompetencje społeczne). Kompetencje miękkie to cechy osobowości (np. samodzielność, odpowiedzialność, kreatywność, rozpoznawanie swoich mocnych i słabych stron, odporność na stres, wysoka automotywacja, innowacyjność i podatność na zmiany) oraz umiejętności interpersonalne (komunikatywność, empatia, tolerancja, umiejętność pracy w zespole, umiejętność przekonywania i negocjowania itp.).

przyjrzeni się samodzielnej nauce opartej na wykładach multimedialnych. Była to odpowiedź na sugestie studentów, którzy narzekali na małą efektywność samodzielnej nauki. Chodziło o utrzymanie koncentracji na analizowanej treści. Psychologowie zbadali, „czy i w jaki sposób użycie zadań testowych w trakcie samodzielnej analizy wykładu wpłynęło na efektywność uczenia się” (www.e-mentor.edu.pl/blog/wpis/id/53). Podzielili 21-minutowy wykład na kilkuminutowe części; po każdej części następował krótki test odnoszący się do jej treści. Wyniki wykazały, iż przeplatanie wykładu pytaniami czy zadaniami testowymi podnosi efektywność uczenia się, ponieważ studenci koncentrują się na prezentowanym materiale multimedialnym (skupiają myśli na treści wykładu), zwiększa się liczba wykonywanych notatek, zmniejsza się lęk przed testem kończącym, a sam proces uczenia się jest oceniany jako mniej wyczerpujący (D. Kwiatkowska, 2013).

Najczęściej scenariusze zajęć e-learningowych są postrzegane przez studentów jako mało interesujące, którzy zarzucają im brak interaktywności, bezosobowość, brak szybkiej wymiany informacji. Uczestnicy kursów czują się osamotnieni i pozostawieni sami sobie, nie są inspirowani do refleksji nad przyswojoną wiedzą. Wszystko to sprawia, że wiedza podawana w małych porcjach w sposób przystępny, od razu z zastosowaniem praktycznym, jest pożądaną formą w procesie edukacyjnym. Od pigułek wiedzy oczekuje się materiałów, które będą tworzone na miarę, uspołecznione, pozbawione formalizmów i specjalistycznego słownictwa oraz znajdą oddźwięk u innych użytkowników kursu w postaci interakcji.

Pigułki wiedzy pozwalają na szerokie zastosowanie:

- 1) w kształceniu formalnym do:
 - wyrównywania poziomu wiedzy przed przystąpieniem do realizacji przedmiotu,
 - powtórzeń partii materiału,
 - objaśniania wiedzy teoretycznej za pomocą przykładów,
 - wspomagania nabywania umiejętności i kształtowania postaw;
- 2) w biznesie m.in. do:
 - wspomagania tworzenia planów szkoleniowych,
 - wprowadzania nowego pracownika do firmy,
 - szkoleniach pracowników *just-in-time*;

3) w kształtowaniu rozwoju osobistego, wspomaganie komunikacji, budowaniu lub wzmacnianiu swojej pozycji na rynku pracy (D. Dżega, 2012).

W e-kształceniu pojawił się nowy mechanizm: *crowdsourcing*¹¹ (mądrość tłumu, mądrość zbiorowa) (M. Dąbrowski, 2013). Nazwa *crowdsourcing* zachęca do porównania do outsourcingu¹². Nazwa jest podobna, ale znaczenie jest zupełnie inne. *Crowdsourcing* jest to wyłanianie najlepszych pomysłów w celu wdrożenia do praktyki, przy czym zapłata jest zawsze symboliczna lub żadna – najczęściej samo wdrożenie pomysłu jest nagrodą. Mechanizm ten wykorzystuje metody z grupy podających, problemowych oraz praktycznych.

Nasuwa się pytanie: Jak *crowdsourcing* ma się do kształcenia akademickiego? E-learning akademicki i *crowdsourcing* może przybliżyć świat praktyki i biznesu¹³ do nauki. Przedstawienie spersonalizowanej grupie rozwiązania problemu, gdzie platforma e-learningowa stanowi naturalne środowisko nauki, kontaktu nauczycieli i studentów, sprzyja szybkiej wymianie informacji, współpracy i współtworzenia, dzielenia się wiedzą i pomysłami. *Crowdsourcing* wprowadza do dydaktyki metody kształcenia oparte na praktycznych przypadkach. Wzmacnia ponadto motywację studentów do nauki, ponieważ w ramach realizowanego procesu dydaktycznego mogą oni mieć wpływ na konkretne rozwiązania,

¹¹ *Crowdsourcing*, jak twierdzi M. Dąbrowski (2013), nie jest nowy, bo wypłynął na szerokie wody z chwilą ukazania się w 2006 r. artykułu J. Howe'a *The Rise of Crowdsourcing*, opublikowanego na łamach magazynu *Wired*. Według autorki niniejszego artykułu pojęcie *crowdsourcing* nie jest znane w środowisku humanistów. Autorka na potrzeby publikacji przeprowadziła wywiad swobodny ze studentami i nauczycielami na Wydziale Pedagogicznym Akademii im. Jana Długosza w Częstochowie w kwietniu 2013 r. Na pytanie: „Co rozumiesz przez pojęcie *crowdsourcing*?”, żadna z pytanych osób nie potrafiła odpowiedzieć prawidłowo.

¹² *Outsourcing* polega na przekazaniu zewnętrznym usługodawcom zgodnie z postanowieniami w umowie (kontrakcie) powtarzających się wewnętrznych zadań organizacji oraz związanych z ich realizacją: pracowników, maszyn, urządzeń, wyposażenia, technologii i innych zasobów oraz kompetencji decyzyjnych dotyczących ich wykorzystania (M.F. Greaver Jr, 1999, s. 3).

¹³ Rosnąca otwartość na innowacje, którą obserwujemy wśród polskich firm, to dobry znak dla rynku *crowdsourcingu* w naszym kraju, zwłaszcza w odniesieniu do projektowania społecznościowego (B. Gryszko, 2013). *Crowdsourcing* jest też szansą dla młodych, kreatywnych ludzi, gdzie mogą skonfrontować swoją wiedzę i umiejętności w praktycznym zastosowaniu.

usługi i produkty firm (M. Dąbrowski, 2013). Jest to trend, który dzisiaj jest pożądanym i powinien być wspierany, bo łączy teorię z praktyką.

Dobrym przykładem zastosowania crowdsourcingu w Polsce jest projekt *OtwarteZabytki.pl*, realizowany w ramach cyfrowego czynu społecznego przez Centrum Cyfrowe Projekt Polska, mający wymiar społeczny i kulturowy. Chodzi o aktualizację listy zabytków na liście Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego przez wszystkich zainteresowanych. Innym przykładem jest innowacyjny serwis *Corton.pl*, gdzie tworzone są projekty graficzne¹⁴. Proces zamawiania projektu przez serwis polega na ogłoszeniu konkursu, a następnie wypełnieniu formularza opisującego żądany projekt. Po wysłaniu zamówienia i jego akceptacji *Corton.pl* uruchamia konkurs oraz informuje kilka tysięcy grafików i projektantów o projekcie. Potem w ciągu siedmiu dni graficy nadsyłają dziesiątki, a nawet setki projektów. W czasie trwania konkursu można komunikować się z projektantami w celu sugerowania zmian w nadesłanych pracach. W kroku trzecim wybierany jest zwycięski projekt, nabywca otrzymuje materiały graficzne w określonym formacie oraz oświadczenie o przekazaniu wszelkich praw do projektu¹⁵. *Corton.pl* to spersonalizowana społeczność internetowa (graficy i projektanci), która wciąż rośnie; przynależność do serwisu pozwala im na ciągłe doskonalenie umiejętności oraz zdobywanie nowych inspiracji. Osoby współpracujące z tym portalem mają szansę dotarcia ze swoją ofertą do szerokiego grona potencjalnych klientów, udziału w ciekawych, rozwijających projektach oraz stworzenia różnorodnego portfolio, które zwiększa ich konkurencyjność na rynku (B. Gryszko, 2013).

Połączenie teorii z praktyką, gdzie rozwiązywane są prawdziwe przypadki¹⁶, zastosowano w pilotażowym programie *Live International*

¹⁴ Społeczność serwisu *Corton.pl* wykonuje następujące projekty graficzne: logotypy, karty menu, koszulki, foldery reklamowe, kartki okolicznościowe, wizytówki, strony www, kalendarze, zaproszenia, plakaty, ulotki, kreacje reklamowe, opakowania produktów, billboardy, etykiety, grafiki na Facebooka, etykiety, pakiety firmowe oraz inne projekty graficzne.

¹⁵ *Corton.pl* rozlicza się ze zwycięzcą oraz dopełnia wszystkich formalności podatkowych związanych z pozyskaniem projektu graficznego (<http://corton.pl/strona/jak-to-dziala>).

¹⁶ Kształcenie dwuścieżkowe, które polega na prowadzeniu zajęć teoretycznych wzbogacanych o kształcenie pozaformalne, praktyczne i doświadczone, zyskuje na Zachodzie coraz większą popularność.

Future Experience (L.I.F.E.)¹⁷. Zajęcia praktyczne polegały na rozwiązywaniu problemów, które zgłaszały firmy. Studenci angażowali się w życie firmy i jej problemy, wykorzystując wiedzę zdobytą na uczelni. Wśród elementów różnicujących praktyki tradycyjne od zastosowanych w programie najczęściej wymieniano odbycie praktyk studenckich w czasie zajęć oraz komunikację i nadzór nad studentem, które odbywały się przez narzędzia platformy e-learningowej. Mierzalnym efektem praktyki był raport końcowy, który sprawdzał wiedzę studenta i jego zaangażowanie. Wpływ na ocenę mógł mieć przełożony studenta w danej firmie, oceniający praktyczność i implementacyjność proponowanych rozwiązań. Przedsiębiorstwa mogły korzystać z najnowocześniejszego dorobku naukowego, a ośrodki naukowe zyskały możliwość praktycznego wykorzystania wypracowywanych w nich rozwiązań¹⁸. Program kształcenia praktycznego studentów jest uniwersalny – może być wykorzystany zarówno przez uczelnie humanistyczne, jak i ekonomiczne oraz biznesowe. Jeśli chodzi bowiem o praktyki zawodowe, studenci bardzo chętnie biorą w nich udział i dostrzegają ich praktyczną przydatność w późniejszym życiu zawodowym (K. Piech, M. Garstka, 2013).

Nauczyciele, dobierając metody kształcenia w edukacji telematycznej, muszą mieć na uwadze wielość narzędzi, jaką oferuje Internet, aby ich zastosowanie przynosiło najwyższe efekty edukacyjne. Muszą dostrzec swoją nieocenioną rolę przewodników i moderatorów procesu kształcenia, rozwijać w studentach cyfrową mądrość oraz pokazywać, jak efektywnie student ma wspierać naukę własną przez dobór odpowiednich metod i narzędzi, które mają przygotowywać przyszłe pokolenie do samokształcenia, skutecznego myślenia i zrozumienia, w celu sprostania coraz to nowszym wyzwaniom.

¹⁷ W roku akademickim 2011/2012 w programie L.I.F.E. udział wzięło 270 studentów z 5 uczelni i 52 firmy. Studenci w ramach uczestnictwa w programie otrzymują punkty ECTS.

¹⁸ Z przeprowadzonych badań wynika, że aż 83% studentów, którzy odbyli praktyki w nowej formie, zaakceptowało taką formę praktyk studenckich, 75% ankietowanych ponownie przystąpiłoby do takich praktyk, a 95% poleciłoby je innym studentom. Ponadto aż 96% firm biorących udział w projekcie wyraziło chęć ponownej współpracy z uczelnią i studentami.

Zakończenie

Zastosowanie w szkolnictwie technologii informacyjno-komunikacyjnych powoduje, iż stają się one nie tylko nowym środkiem i formą uczenia się, ale coraz silniej modyfikują oblicze tradycyjnych metod, decydując często o ich efektywności i zasięgu działania (B. Kędzierska, 2007). W artykule pokazano przykłady dobrych praktyk stosowania metod kształcenia w edukacji telematycznej.

Za zmianami zachodzącymi w świadomości społeczeństwa informacyjnego i w nastawieniu do uczenia się (pokolenie Google *versus* pokolenie YouTube) powinny podążać zmiany w organizacjach zaangażowanych w kreowanie kształcenia, zarówno formalnego, jak i nieformalnego (D. Dżega, 2012). W przypadku platformy e-learningowej Moodle zdecydowanie większą uwagę należy przywiązywać do umiejętności doboru metod nauki-nauczania wspartych na zasobach internetowych, co wiąże się w sposób oczywisty z potrzebą zwiększenia środków przeznaczonych na budowę kontentu (scenariuszy zajęć). To właśnie różnego rodzaju educasty (podcasty, screencasty, sekwencje wideo) są często kopiowane przez studentów na urządzenia przenośne, stanowiąc cenne zasoby edukacyjne.

Kształcenie tradycyjnie czy przez Internet powinno prowokować studenta do wypowiedzenia się, stawać się okazją do nabywania umiejętności formułowania własnych racji, poglądów, projektowania eksperymentów oraz angażowania się w inicjatywny wyzwalający kreatywność i innowacyjność (B. Gofron, 2013). Dlatego należy wybierać takie metody kształcenia, które prowokują do nowych poszukiwań, odkryć i refleksji. Nie znaczy to, że metody oparte na opisie (z książki) są mniej ważne. Współczesny człowiek musi posiadać umiejętności wyszukiwania i selekcji właściwych treści w morzu informacji (m.in. w sieci internetowej). Oczekuje się od niego kreatywności, innowacyjności, indywidualności, inności, umiejętności współpracy, otwartości na nowe wyzwania i świadomości ciągłego (permanentnego) doskonalenia się.

Nauczyciele powinni dostrzec swoją nieocenioną rolę przewodników, którzy przez właściwy dobór metod kształcenia stosowanych w e-learningu wzbudzą w uczących się rozwój cyfrowej mądrości, umiejętności efektywnego wspierania nauki własnej teraz i w przyszłości.

Przytoczone przykłady metod, ale także modeli, mechanizmów i narzędzi internetowych pokazują, jak można wykorzystać potencjał technologii informacyjnych w celu maksymalizacji efektywności procesu nauki-nauczania.

Bibliografia

- Bereźnicki, F. (2001). *Dydaktyka kształcenia ogólnego*. Kraków.
- Conrad, R.M., Donaldson, J.A. (2004). *Engaging the Online Learner, Activities and Resources for Creative Instruction*. San Francisco, CA.
- Dąbrowski, M. (2013). Crowdsourcing i e-learning, www.e-mentor.edu.pl/blog/wpis/id/54 (09.05.2013).
- Dżega, D. (2012). Metodyka przygotowywania kursów e-learningowych z uwzględnieniem pigulek wiedzy. W: M. Dąbrowski, M. Zając (red.). *Rozwój e-edukacji w ekonomicznym szkolnictwie wyższym*. Warszawa.
- Gofron, B. (2013). Proces kształcenia jako otwarta kulturowo przestrzeń badań i praktyk dydaktycznych. W: A. Gofron, A. Kozerska (red.). *Podstawy edukacji. Propozycje metodologiczne*. T. 5. Kraków.
- Golczyk, P. (2012). Crowdsourcing w Polsce, <http://blog.ideria.pl/crowdsourcing-w-polsce> (03.04.2013).
- Gryzko, B. (2013). Corton.pl liderem crowdsourcingu w Polsce, <http://blog.corton.pl/corton-pl-liderem-crowdsourcingu-w-polsce> (21.04.2013).
- Grodecka, K., Peszko, P. (2010). Każdy kogoś uczy, czyli *social software* w edukacji. W: J. Migdałka, W. Foly (red.). *Technologie informacyjne w warsztacie nauczyciela*. Kraków.
- Greaver, M.F. Jr (1999). *Strategic Outsourcing. A Structured Approach to Outsourcing Decisions and Initiatives*. New York.
- Jagięła, J. (2013). Metody oceny kompetencji interpersonalnych nauczyciela. Model Okna Johari i diagram dyskutowania transakcyjnego jako postulowane narzędzia badań pedologicznych. W: A. Gofron, A. Kozerska (red.). *Podstawy edukacji. Propozycje metodologiczne*. T. 5. Kraków.
- Kędzierska, B. (2007). *Kompetencje informacyjne w kształceniu ustawicznym*. Warszawa.
- Kilar, W., Kurek, S., Rachwał, T. (2013). Kształtowanie kompetencji osobistych i społecznych w szkolnictwie zawodowym dla sektora handlu detalicznego w świetle opinii partnerów społecznych. W: Z. Ziolo,

- T. Rachwał (red.). *Przedsiębiorczość w warunkach kryzysu gospodarczego*. Warszawa – Kraków.
- Klingberg, L. (1972). *Einführung in die Allgemeine Didaktik. Vorlesungen*. Berlin.
- Knoll, M. (1995). *The Project Method: Its Origin and International Influence. In Progressive Education across the Continents. A Handbook*. New York.
- Kopciał, P. (2010). Project Based E-learning – nowy model e-kształcenia. *E-mentor*, 3(35).
- Kramek, Z. (2007). Technologie e-learning w kształceniu i szkoleniu na odległość – możliwości i potrzeby. W: Z. Kramek (red.). *Teoretyczno-metodyczne podstawy rozwoju e-learningu w edukacji ustawicznej*. Radom.
- Kupisiewicz, C. (1973). *Podstawy dydaktyki ogólnej*. Warszawa.
- Kupisiewicz, C. (2000). *Dydaktyka ogólna*. Warszawa.
- Kwiatkowska, D. (2013). Harvard University: testy zwiększają efektywność samodzielnej nauki, www.e-mentor.edu.pl/blog/wpis/id/53 (18.04.2013).
- Lewandowski, W. (2012). Zmiana sposobu wykorzystania platformy e-learningowej. Nowe spojrzenie na Moodle. W: M. Dąbrowski, M. Zajac (red.). *Rozwój e-edukacji w ekonomicznym szkolnictwie wyższym*. Warszawa.
- Metodyka pigulek wiedzy. Podręcznik mediatora wiedzy opracowany pod kierownictwem Fillipe Carrera*. (2012). Konsorcjum projektu Knowledge Pills. Warszawa.
- Nawroczyński, B. (1961). *Zasady nauczania*. Wrocław – Warszawa – Kraków.
- Okoń, W. (1993). *Zarys dydaktyki ogólnej*. Warszawa.
- Okoń, W. (1996). *Wprowadzenie do dydaktyki ogólnej*. Warszawa.
- Osiński, Z. *Nowe wyzwania edukacyjne – nowe metody kształcenia w edukacji humanistycznej*, www.academia.edu/2283336/Nowe-wyzwania-edukacyjne-nowe-metody-kształcenia-w-edukacji-humanistycznej (03.02.2014).
- Osiński, Z. (2010). Kompetencje miękkie absolwentów humanistycznych studiów wyższych a metody prowadzenia zajęć. W: B. Sitarska, K. Janowski, R. Droba (red.). *Studia wyższe z perspektywy rynku pracy*. Siedlce.
- Piech, K., Garstka, M. (2013). Relacja z pilotażu Programu L.I.F.E w Polsce – praktyczne kształcenie studentów z wykorzystaniem e-learningu. *E-mentor*, 2(49).

- Rokicka-Broniatowska, A. (2007). Modelowanie kompetencji w systemach nauczania zdalnego opartych na współpracy. W: M. Dąbrowski, M. Zając (red.). *E-edukacja.net*. Warszawa.
- Sołtysiak, W. (2011). Bariery w podejmowaniu studiów telematycznych. W: B. Gofron, A. Gofron (red.). *Podstawy edukacji. Konteksty dydaktyczne*. T. 4. Kraków.
- Strojek, A. (2009). Humanista szuka pracy, www.rynekpracy.pl/artukul.php/n.37/email.108692/typ.1/kategoria_glowna.23/wpis.10 (30.03.2010).
- Wierzbicka, A. (2010). Metodyka projektowania e-zajęć – wyzwanie i szkoła kreatywności. W: J. Migdałka, W. Folty (red.). *Technologie informacyjne w warsztacie nauczyciela*. Kraków.
- Wierzilin, N.M., Korsunskaja, W.M. (1972). *Obszczaja metodika priepodawanija biologi*. Moskwa.

<http://corton.pl/strona/jak-to-dziala> (21.04.2013)

<http://sjp.pl/metoda> (10.05.2013)

www.hio.no (21.03.2013)

Słowa kluczowe: metoda, e-learning, e-PBL, LATINA, pigułki wiedzy, *crowdsourcing*, L.I.F.E.

Streszczenie

Autorka zaprezentowała przykładowe metody kształcenia, które są stosowane w e-learningu w celu zwiększenia efektywności nauki-nauczania. Wśród wymienionych znajdują się metoda problemowa ujęta w modelu R.M. Conrad i metoda projektów; jako przykład podano kurs „Learning and Teaching in a Digital Word” z Oslo University College oraz serwis społecznościowy Corton.pl, oferujący projekty na zamówienie. Ciekawą metodą przekazywania i przyswajania wiedzy jest metoda pigulek wiedzy (*knowledge pills*), której potencjał tkwi w dostarczaniu wiedzy w skondensowanych ilościach. Przedstawiono mechanizm crowdsourcingu (giełdę pomysłów), opierający się wyłanianiu najlepszych rozwiązań biznesowych wśród spersonalizowanych grup społecznościowych. Praktyczne zastosowanie kształcenia omówiono na podstawie programu Live International Future Experience, podczas którego studenci w czasie

praktyk studenckich pracują w środowisku realnej firmy i rozwiązują aktualne problemy. Podkreślono znaczenie wprowadzania takich metod kształcenia do e-learningu akademickiego, które mogą sprzyjać rozwojowi kompetencji miękkich oraz praktycznych umiejętności studentów.

Słowa kluczowe: method, e-learning, e-PBL, LATINA, knowledge pills, crowdsourcing, L.I.F.E.

Summary

The author introduced exemplary methods of education which are applied in e-learning in order to increase the efficiency of teaching. Among mentioned methods are: problem method included in R.M. Conrad model, project method which example is entitled „Learning and Teaching in a Digital World” from Oslo University Collage and social network Corton.pl offering projects on demand. An interesting method of passing and absorbing knowledge is method called „knowledge pills” which potential is rooted in delivering knowledge in condensed amounts. The author introduced crowdsourcing as a stock market of ideas based on finding the best business solutions among personalised social groups. The practical usage of learning is described on the basis of Live International Future Experience program, where students during their internships work in company’s actual environment solving current problems. The author emphasised significance of implementing such academic e-learning methods which further the development of students soft as well as practical skills.